Bdo
ulle
nero
N°11
MARS 2007
ZARMATELIER
LA TRADUCTION DANS LA BD
GOBLIN'S

SOIRÉE DÉGUISÉE

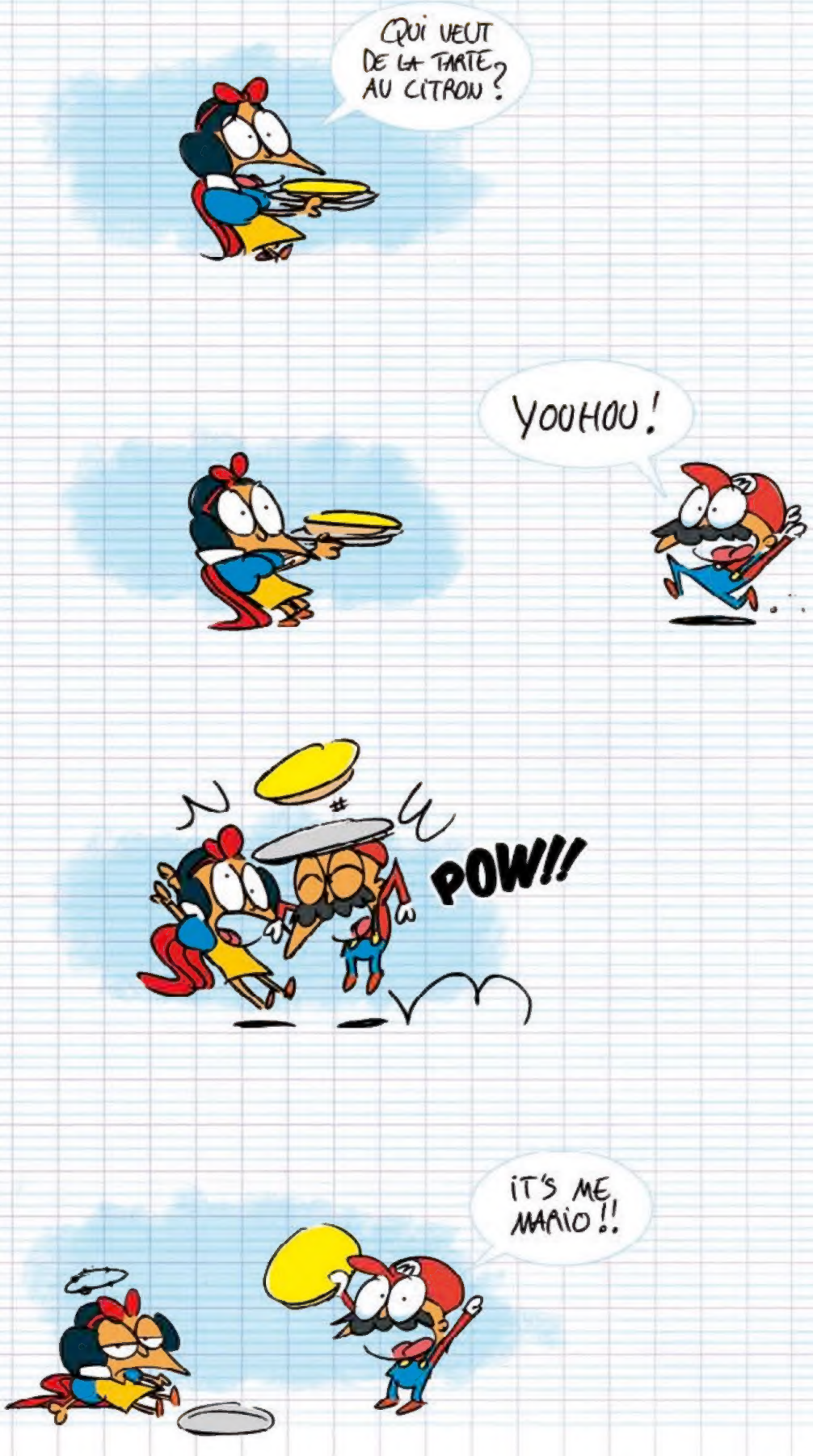


PLANCHE DU PETIT NICOLIN - SORTIE DE L'ALBUM CE MOIS-CI, CHEZ BAMBOO.
http://nicolin.over-blog.com/
http://www.nono-k.com/blog/

Déjà le numéro 11 ? Wow, on n'aura pratiquement pas été en retard sur ce coup. Bon, il faut dire que le numéro est beaucoup plus allégé que les précédents pour la simple et bonne raison que nous nous orientons de plus en plus vers deux axes.

D'un côté, nous avons le blog de la rédac (*www.bdencre.com/blog*) qui permet de présenter de façon beaucoup plus réactive des chroniques d'albums, des interviews flash, quelques concours et des news.

De l'autre, notre numéro classique, pour de plus gros articles de fond, le tout agrémenté de BD. Et nous sommes actuellement en réflexion pour faire évoluer notre formule (n'hésitez pas d'ailleurs à passer sur notre forum – *www.bdencre.com/forum* - pour nous proposer des idées et nous présenter vos attentes). Cette évolution va passer par une petite phase transitoire bien sûr, où nous allons développer notre projet afin de vous offrir, on l'espère, une nouvelle formule de qualité. Dans les grandes lignes, nous allons nous efforcer d'être plus réguliers, de créer davantage d'interactivité avec le lectorat, d'élargir davantage notre ligne éditoriale (d'ailleurs, nous sommes ouverts à toute candidature sérieuse). Cela ne se fera pas en un jour, bien sûr…

Mais maintenant, parlons du présent avec ce dernier numéro. Inauguration d'une nouvelle rubrique, présentation de deux jeunes auteurs qui nous parlent de leur premier né et un petit reportage dans le Zarmatelier. Bonne lecture alors !

Au moment où nous bouclons ces pages, nous apprenons le décès d'Yvan Delporte. Ce grand monsieur de la BD a contribué à l'Age d'Or du magazine Spirou et a travaillé avec Peyo, Franquin, Roba,… Toutes nos pensées vont vers sa famille et ses amis.
Adieu M. Delporte mais surtout, merci.

ANTHONY ROUX

FOCUS ZARMATELIER 4-10
MONSTROSIA 11
AU DELÀ DES BULLES 12-16
HÉROS 17
CHRONIQUES 18-19
GOBLIN'S 20-27
PIN-UP & OURS 28

FOCUS ZARMATELIER

Nous vous présentons aujourd'hui un petit atelier BD qui se situe dans la belle ville de Marseille ! Des auteurs comme ils se qualifient eux même, « jeunes, beaux, talentueux, ~~riches~~, sympathiques », que nous vous invitons à découvrir sans plus attendre. Zarma, en avant !

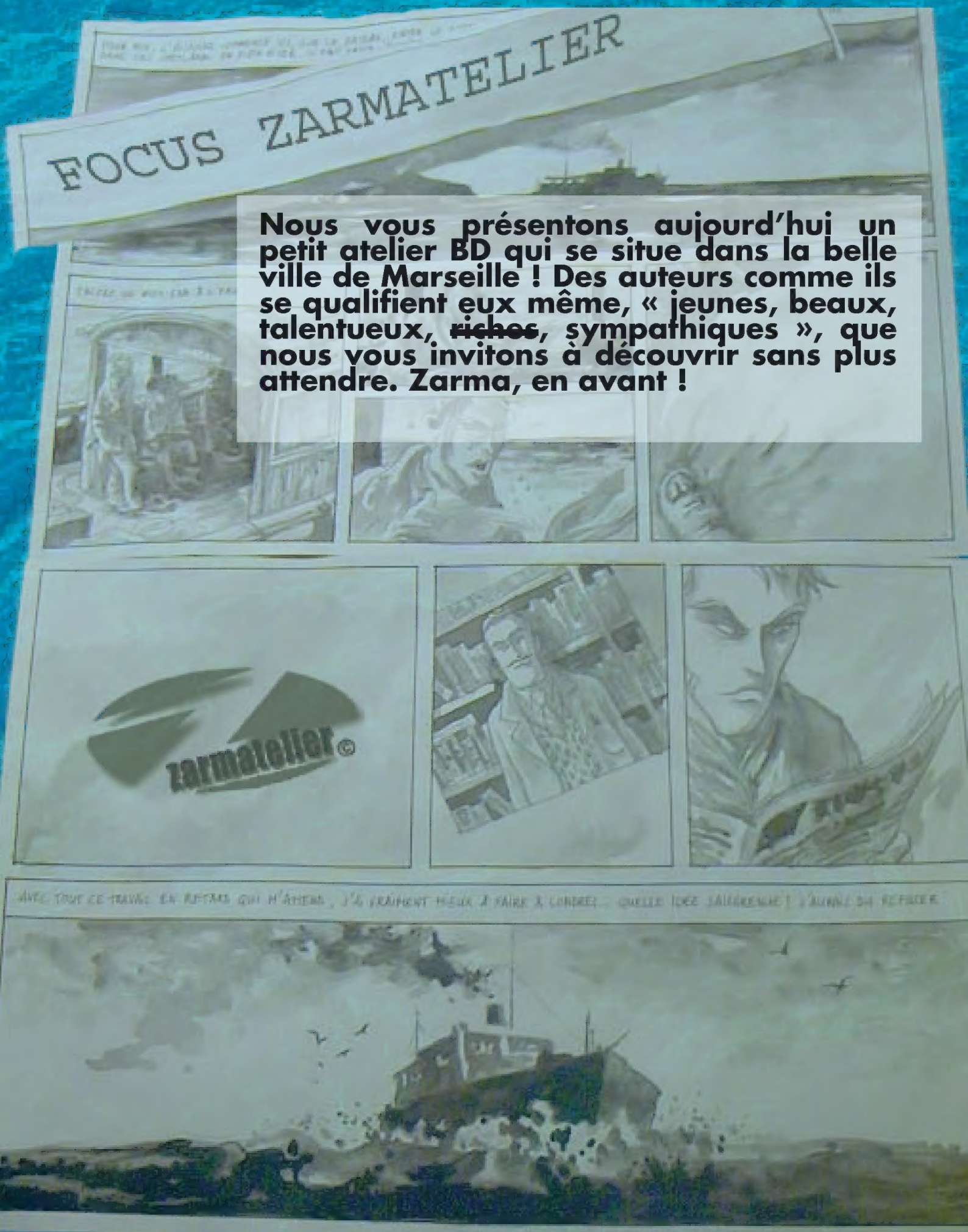


Planche pour projet en préparation d'Eddy Vaccaro.

Une création réfléchie de longue date

Bruno Bessadi et Richard Di Martino sont à l'origine de la création de ce lieu, qu'est le Zarmatelier. Ils ont tous deux travaillé dans un studio de dessins animés entre 1997 et 2000. C'est pendant cette expérience dans le monde de l'animation qu'ils rencontrent entre autre Thomas Allart – qui fera partie de l'atelier quelques années plus tard. Quand ce studio ferme, B. Bessadi et R. Di Martino décident alors de créer leur propre espace de travail. Pourquoi travailler chez soi alors que l'on peut se regrouper ? !
Et non, les auteurs BD ne sont pas des asociaux qui dessinent seuls toute la journée – stop aux préjugés ! Bref, c'est donc en 2000 que l'association se crée, et en 2001 que le Zarmatelier ouvre officiellement ses portes.
Cette idée d'atelier a pourtant germé dans leurs têtes quelques années auparavant. C'est en passant par l'atelier 510 TTC, en 1998 (où travaillent Jean David Morvan, Philippe Buchet, Christian Lerolle, ...), que l'envie de travailler dans un lieu commun ne semble pas si mauvaise... « On en voulait un aussi ! » affirme R. Di Martino. La chose est faite et ils ne regrettent pas. Loin de là.
Vous me direz bien étrange nom que le Zarmatelier... Et pour cause : « zarma » en arabe signifie « soi-disant ». Ce qui donne un « soi-disant atelier », qui annonce la couleur ! Marseillais avant tout, tous les auteurs habitent dans le coin, surprenant ensuite, avec un jeu de mot tout en subtilité.

Des auteurs qui s'entraident ...

Force vive du lieu, les auteurs sont actuellement au nombre de sept. Thomas Allart, Bruno Bessadi, Clément Baloup, Richard Di Martino, Domas, Eddy Vaccaro et Eric Henninot sont les piliers permanents de l'atelier (découvrez les présentations individuelles plus bas). Toutefois, il est possible de croiser un Olivier Thomas, un Yann Valéani ou encore un Eric Stoffel qui passent de temps à autre.
L'atelier est ouvert à tous, si tenté qu'il y ait une table de libre ! Cependant, il existe des « modalités d'entrées ». En effet, les auteurs présents sont tous publiés, ils travaillent tous avec un éditeur ou une entité qui les paie pour un travail particulier. L'atelier est donc un réel « bureau », tous les auteurs travaillent dans une même optique de conception artistique quotidienne. Difficile dans de telles conditions d'ouvrir l'atelier à des jeunes auteurs apprentis, qui nécessiteraient une attention permanente...
Le but de l'atelier est de pouvoir travailler ensemble dans un environnement convivial. Il permet aussi aux auteurs de s'entraider. Par exemple, Bruno Bessadi est spécialiste en anatomie, Eric Henninot, lui, gère parfaitement les perspectives. Chacun a sa « spécialité » que les autres vont exploiter si problème il y a. Les solutions se trouvent donc ensemble.

... pourtant accessibles !

Toutefois, ne pensez pas que les membres du Zarmatelier sont de méchants auteurs qui ne veulent pas aider les « petits en phase d'être potentiellement grands » ! Que nenni.
Le mardi soir, des cours de dessin sont organisés de 18h30 à 21h30 par les auteurs de l'atelier (R. Di Martino, B. Bessadi entre autre) pour des adultes qui voudraient avoir des conseils ou affirmer leur trait. Le groupe de dessin se constitue en général d'une dizaine de personnes. Il est conseillé de se manifester au début de l'année car les auteurs tiennent à avoir un suivi hebdomadaire et réel avec leurs « élèves ». Comme quoi, vous pouvez tenter votre chance ! Vous pourrez contacter les auteurs via leur site Internet à l'adresse suivante : http://www.zarmatelier.com, tant pour en savoir plus sur ces cours, que pour aborder les auteurs pour un festival ou une expo. Après on dit que les auteurs BD ne sont pas abordables, pfff...
Vous connaissez maintenant le lieu en lui-même, si nous vous présentions les membres du Zarmatelier ? Vous allez tout savoir sur eux, ou presque (restons chastes). Approchez-vous, approchez-vous...

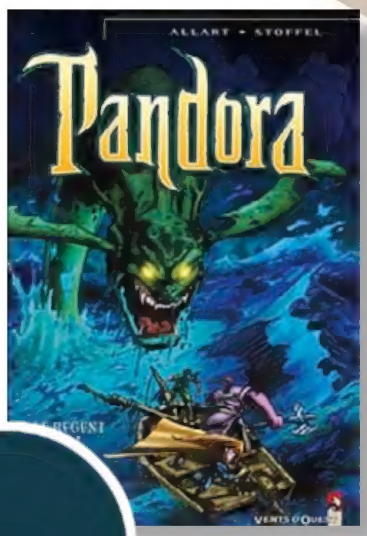
Thomas Allart

L'auteur de la série Pandora a commencé à gratter du papier à l'âge de neuf ans. Il passe son bac sans grand enthousiasme, sauf pour les options arts plastiques et histoire de l'art qui le « sauvent » de peu. Naturellement, il file ensuite vers les Beaux-Arts d'Annecy où il effectue sa première année. Mais visiblement, l'air vivifiant de la montagne ne lui convient pas et zou ! il file à Marseille pour faire les trois années en questions. Mais quel dessinateur n'a jamais eu la fameuse remarque « ce n'est pas avec ça que tu vivras ! » ? Thomas Allart n'y échappe pas et se remet même en cause...

Pendant ce temps, il se décide donc à trouver un « vrai travail » : il bosse ainsi pour des courts métrages de dessins animés à Annecy. Il découvre qu'il peut enfin faire quelque chose de ses dessins ! « Tout prenait un sens! Mes dessins avaient une finalité ! ». Il rencontre AIMA, créateur et directeur de l'école des Gobelins à Paris et gourou du dessin animé. Une nouvelle voix s'ouvre ?

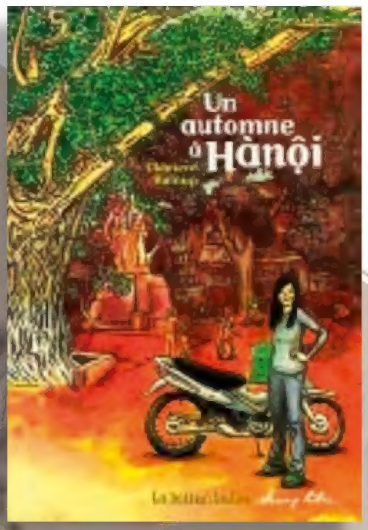
En tout cas celle de l'armée, on n'y échappe pas ! Voici donc Allart en direction des baraquements. Il effectue plein de petits boulots après l'armée, mais ne trouve décidément pas son chemin. L'inspiration lui manque et 1995 n'est pas une bonne année pour lui à Marseille.

1997 sera un meilleur cru car il se rapproche de nouveau du dessin animé ! C'est en répondant à une petite annonce dans le journal qu'il entre dans un studio d'animation. C'est là bas qu'il fera la rencontre d'Eric Stoffel (scénariste de la série Pandora) grâce à Olivier Thomas, dessinateur d'Arvandor. Thomas Allart devient donc le dessinateur de la série Pandora dont quatre tomes sont actuellement parus chez vents d'ouest. Il a d'ailleurs une belle carrière de storyboarder : il a en effet participé à des dessins animés comme X-calibur, Skan Les enfants de la pluie, Archie Mystères et compagnie... Thomas Allart est à l'atelier depuis sa création.



Clément Baloup

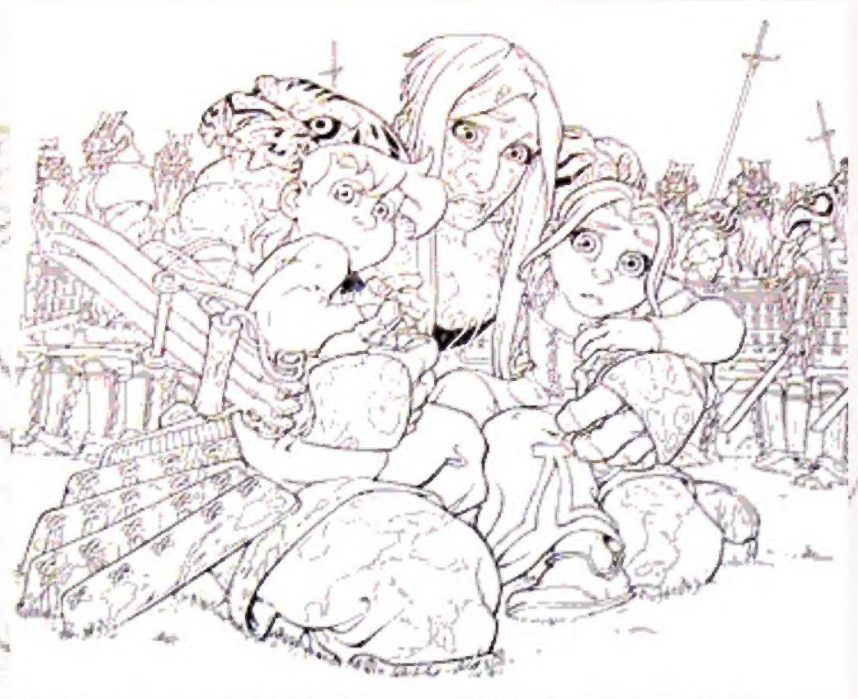
Ce jeune homme, que j'ai eu l'occasion de rencontrer à la suite du festival BD de Miramas, n'était pas présent lors de ma venue à l'atelier. Il s'est dit « attention, elle arrive avec des questions sadiques et tout... ». Je n'ai donc pas pu torturer en bonne et due forme ce talentueux jeune homme. Mais laissons-le raconter son expérience (vous retrouverez ses explications sur le site de l'atelier) :



« Je m'appelle Clément Baloup et je suis né en 1978. C'est grâce à ma soeur que je tombe sur des bd avant même de savoir lire (nos parents ne lui disent pas merci). Tout de suite je soupçonne que ce médium a un potentiel artistique et narratif formidable d'une part et, d'autre part effroyable pour les tenants de l'art institutionnel. Non, je déconne. En fait j'aimerais avoir le rayon optique de cyclope et les griffes de serval, pour quoi faire, je ne le sais pas encore. Plus tard, je passe un bac scientifique en me berçant de l'illusion de faire un vrai métier... mais le même mois j'ai un sursaut et passe un concours d'entrée pour une école d'arts appliqués. Il y a peu d'admis, miracle, j'en suis. Bye bye les sciences !

Ensuite, j'intègre l'école des beaux arts d'Angoulême section BD. Je me fais des amis «comme moi» (c'est-à-dire des névrosés, ah quel pied de ne plus être seul). On crée La maison qui pue, on fait des fanzines, des vidéos, des photos, des scénos, bref, on s'éclate. J'arrête de rêver d'avoir le rayon optique et les griffes d'adamantium. À la sortie de l'école, je bosse pour la télé mais ce qui me préoccupe vraiment ce

sont les projets de BD en cours : une bd autobio sur un séjour à Hanoi et une fiction prenant cadre l'empire colonial français dans l'entre- deux guerres (co-réalisé avec Mathieu Jiro). Miracle, des éditeurs les publient. Je découvre qu'il y a d'autres 'comme moi' à Marseille. Ils s'agglutinent au Zarmatelier. Moi aussi. Je continue depuis d'autres projets, en tant que scénariste ou en tant que scénariste-dessinateur, je fais aussi des illustrations pour des revues, festivals, etc. »
Baloup est l'auteur d'un Automne à Hanoi, Quitter Saigon, la vie en rouge avec Domas ,Chinh Tri - Le chemin de Tuan avec Jiro…



Bruno Bessadi

Il est l'un des créateurs du Zarmatelier. Il est arrivé à la BD comme tous les auteurs passionnés : en dessinant des personnages et des histoires depuis tout petit ! Ce n'est cependant qu'au moment de sa rencontre avec Di Martino que sa vie d'artiste prend un tournant décisif. Ce dernier a déjà en tête la volonté et les démarches d'un professionnel. Bessadi suit ses traces et, en 1995, envoie son premier manuscrit à une maison d'édition, « comme un pro ».
Il participe à des cours de BD encadrés par Mourier (Trolls de Troy), Biancarelli (Galfalek) et Tranoy (Zorn et Dirna). Ces rencontres seront décisives car c'est Vincent Tranoy qui lui conseille de contacter J. D. Morvan (Sillage) pour se lancer sur un projet ambitieux. Un dossier est monté et c'est Soleil qui signe le contrat : Zorn & Dirna peut commencer…
Quand l'aventure commence, Tranoy s'atèle aux décors et Bessadi aux personnages. C'est une manière d'aller plus vite car la masse de travail pour les décors est énorme ! Cette manière de travailler n'a pas dérangé outre mesure Bessadi, car cela se rapproche assez du travail autour du dessin animé !
Mais depuis le troisième tome (paru en juin 2005), Tranoy quitte la série. Voilà donc Bessadi au contrôle total du dessin. Malgré cette « surcharge » de travail, il trouve tout de même le temps de faire six pages pour un comics américain Tales of Tellos (ci-contre), et il participe aux Chroniques de Sillage T1 dans la foulée ! En outre, il a récemment dessiné l'article 30 pour le collectif de l'illustration universelle des Droits de l'Homme (Glénat), dont tous les profits sont reversés à Amnesty International.
Ces projets à venir, après devenir « Maître du monde », sont la sortie du Zorn & Dirna T4 en avril (dont le 2B paraît vers mars, avec des suppléments et hommages) et l'adaptation d'un roman en BD. Bessadi va ainsi continuer sa série avec Morvan (six tomes au total) et, il semblerait qu'un autre projet de derrière les fagots soit en préparation… Toujours avec Morvan. Je ne sais pas vous, mais moi, je vais guetter !!

Richard Di Martino

Que peut devenir un lecteur de bandes dessinées passionné, qui gribouille à longueur de journée, à part un auteur de BD ? Di Martino n'a pas échappé à la règle ! Après avoir « croqué » et mis en scène ses professeurs de

lycée, il fait des études de dessin publicitaire, travaille dans la communication et passe quelques années dans le dessin animé (tout comme Bessadi).
Il ne se lasse pas de dessiner pour autant, envoyant pendant tout ce temps des dossiers aux maisons d'éditions. A force de persévérance et de travail, il réalise son premier projet chez Vents d'ouest avec la série Malek Sliman, avec Bruno Falba au scénario ! Au bout du troisième tome, Di Martino décide de changer d'air, ce qu'il fera après sa rencontre avec Léturgie. Un peu plus de comédie, un peu plus de fantastique, Outre Tombe naîtra de leurs échanges et voici que le troisième tome est déjà sorti au mois de Novembre !
Entre temps, il participe à une adaptation de Molière en BD, intitulée George Dandin, toujours avec Léturgie ! Di Martino a encore d'autres cordes à son arc, mêlant ainsi les genres : il participe aussi au collectif d'Amnesty International (à 15€ pour la bonne cause ;]) !
En bon vrai touche à tout, Richard Di martino ne s'arrête pas là. Il souhaite en effet passer à une série pour la jeunesse – avec Léturgie au scénario – et se lancer dans un projet plus intimiste dont il fera pour la première fois le scénario. « La BD, c'est dessiner, mais c'est aussi raconter une histoire ». A terme, pourquoi ne pas tout faire tout seul, de A à Z ? C'est bien tout le mal qu'on lui souhaite…

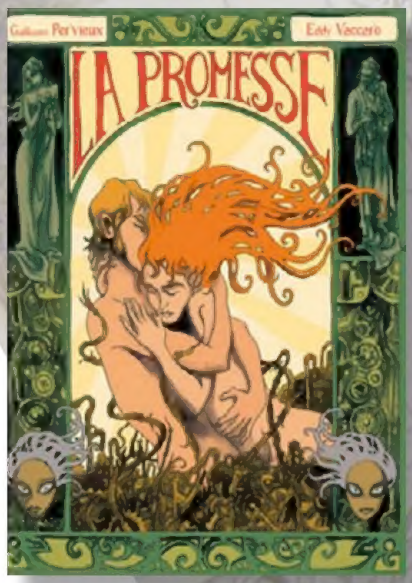
Domas

Domas, Dominique Malinas de son vrai nom, fait sa première BD à 12 ans. Il participe à un fanzine pour son lycée, à un autre quand il est à la fac (intitulé Les crevettes au pastis !), et sort son premier album officiel en 1997. Rapide comme garçon ! Et engagé.
En 1998, il est embauché comme dessinateur dans une association de formation à la langue des signes. Il s'engagera encore plus dans cette voie car il effectuera beaucoup plus d'illustrations de communication au profit de la Culture Sourde que pour la bande dessinée en tant que telle.
Il réalise pas mal de dessins pour la presse, notamment pour Marseille Hebdo, T7 jeux, Mickey… Mais n'oublie pas la BD pour autant : son premier album paraît sous un format souple et il participe à trois albums de 1998 à 2000 ! Toutefois, le monde de l'édition ne semble pas jouer en sa faveur et Domas « démissionne » de la bande dessinée traditionnelle à la suite de ces albums. Il se consacrera aux dessins de presse.
En 2003, il rencontrera Clément Baloup qui sera un lien avec l'univers « édition ». Parait alors La vie en rouge en 2005 aux éditions la Boite à Bulle. Mais ses rapports à l'édition restent tendus, Domas décide donc de se lancer dans des projets plus personnels et qui lui tiennent à cœur. Il décide d'arrêter de faire éditer de la bande dessinée, tout en continuant à dessiner. La BD occupe donc tout son temps, entre les collectifs, les illustrations, les blogs… (voir ci-dessus la couverture Partition pour les sourds) ! Domas est un auteur engagé, à deux facettes : un sympathique troublion et un auteur sérieux, bien décidé à mêler son art et son engagement de front. Chapeau.

Eddy Vaccaro

Eddy Vaccaro est au Zarmatelier depuis mai 2006. Avant de devenir auteur de BD, il est passé par un Bac Arts Appliqués & la fac d'Arts plastiques. Que faire d'autre quand on ne peut se passer d'un crayon et d'une feuille ? !
Après ses études, il décide de se consacrer à la musique, son autre

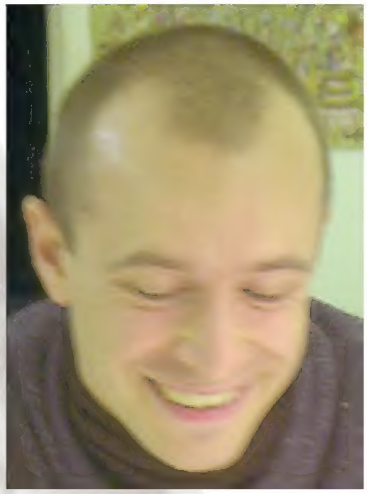
passion. Il ne s'est pas encore essayé à la bande dessinée, il remarque toutefois les travaux de Baudouin, Blain ou David B., qui l'initieront à ce monde. C'est le milieu musical qui sera déterminant pour lui (et pour nous, lecteurs !) car c'est en tant que musicien qu'il fera la rencontre de Guillaume Pervieux. Les deux artistes sympathisent (« Nous sommes sur la même longueur d'onde ! »), discutent et... parlent bd ! De leur symbiose naîtra un album particulier et envoûtant, paru chez la Boite à bulle : La Fantôme ! Ou comment une jeune aveugle – Marion - va réussir à prendre sa vie en main... Vaccaro a trouvé son scénariste et le voilà enfin dans l'univers bd !



Album en noir et blanc, paru en 2004, voici que le couple d'auteurs récidive ! La Promesse – one shot poétique - paraît en février 2007 aux éditions Carabas. Alors que le premier album fut travaillé à l'encre, pour celui-ci Vaccaro utilise le crayon. Les techniques varient, tout comme les ambitions des deux musiciens qui sont d'ailleurs passés à la couleur avec cet album, en collaboration avec Séverine Lambour ! Nos deux compères ont parallèlement à leurs activités, un gros projet en préparation... On ne peut qu'attendre un bel album en perspective !

Pour Eddy Vaccaro, un autre projet est d'ailleurs en cours, chez Emmanuel Proust éditions, avec le scénariste Tarek, où il est question de l'adaptation d'un conte oriental. Bref, notre auteur/musicien est un touche à tout, qui n'oublie pas la musique dans tout ça. Le groupe dans lequel il est guitariste avec G. Pervieux, Quaisoir, a participé au Printemps de Bourge 2006 ! Pas mal tout de même, surtout quand on sait qu'un deuxième album (cd) est en préparation...

Entre musique et BD son cœur balance, mais tant qu'il continue à nous offrir de beaux albums, il peut bien garder cette... variation !



Eric Henninot

Il est à l'affiche en ce moment avec la sortie, en mars, du tome un de Carthago, à paraître chez les Humanoïdes Associés ! En collaboration avec Christophe Bec, ils nous livrent sur une série d'aventure fantastique se déroulant dans les grands et mystérieux fonds marins...

Il est aussi l'auteur dessinateur de la série Alister Kayne avec au scénario Stéphane Betbeder dont deux tomes sont à ce jour parus chez Albin Michel.

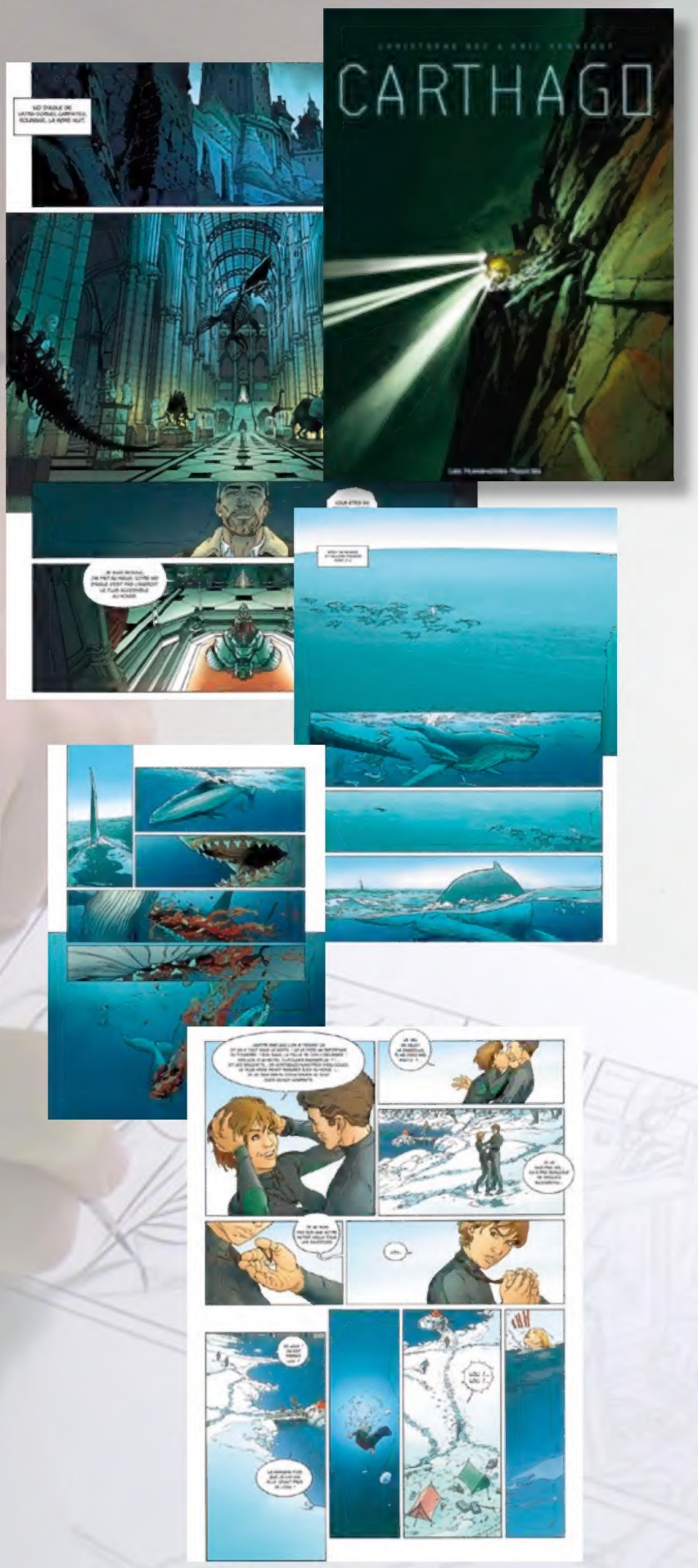
Il est arrivé à l'atelier il y a deux ans, en connaissant les lieux : il avait en effet déjà participé aux cours de dessins donnés par Mourier par exemple, et avait déjà fait la rencontre de ses futurs « collègues de bureau » !

Avant de devenir auteur de bandes dessinées, Henninot a eu une formation scientifique. Il rattrape ainsi son « retard » comme il le dit lui-même, sur certains aspects techniques particuliers de la bande dessinée en côtoyant Richard Di Martino ou Bruno Bessadi à l'atelier (ceci dit, quand vous voyez ses planches, je ne sais pas trop ce qu'il y a à rattraper...).

Son projet est de continuer bien évidemment la série Carthago, en se lançant sur le tome 2. Il souhaite d'ailleurs le poursuivre indépendamment des ventes à venir du tome un, sorte de revanche personnelle après les mésaventures d'Alister Kayne. A terme, son but serait de pouvoir faire un album du début à la fin : scénario, couleur, dessin... Il s'atèle d'ailleurs un peu à la couleur car jusqu'à présent, c'est lui qui a effectué toutes les couvertures de ses albums.
Il travaille sur ordinateur, support qu'il trouve plus souple et malléable. De toute manière, « quand on dessine on se fait forcément une idée de la couleur » ! Alors pourquoi au final, séparer les deux ?
Eric Henninot a progressé dans son travail d'auteur à force de conseils mais surtout d'observations. Et si vous alliez à votre tour « observer » son travail ;) ?

Nous vous avons proposé une petite visite virtuelle de ce qu'est le Zarmatelier, à vous maintenant de vous plonger dans l'univers de chaque auteur pour découvrir d'autres facettes du monde « BD ».
Vous pourrez retrouver les blogs de chacun des auteurs sur notre blog bulledencre.free.fr/blog, lesquels seront mis en ligne au fur et à mesure.
Pour toute autre information (cruciale, vitale, de la plus haute importante ou juste pour des félicitations – ils acceptent aussi) écrivez à : zarmatelier@yahoo.fr !

Propos recueillis par Candice Dhô.



Oh, oh, oh, jolie poupée !

SUUUUR..
DRIIING!!
ROUUUUUUH!
DRIIING!!
DRIIING!!
ALLÔ, oui ?
OUI, CHUCKY, C'EST MOI DRACULA. JE T'APPELAIS POUR SAVOIR SI TU POUVAIS ME RENDRE UN SERVICE COMME L'AUTRE FOIS?
AH NON ! PAS ENCORE !
S'IL TE PLAÎT... FAIS LE POUR TON VIEUX POTE...
BON OK... MAIS C'EST LA DERNIÈRE FOIS !
TU SAIS COMMENT EST LA PETITE DEPUIS QU'ELLE A PERDU SA POUPÉE.
ANTON - A. Béroud 06
3

Nous avons toujours parlé de la Bande Dessinée dans nos pages virtuelles. Leur auteur, leur scénariste, leur coloriste et leur éditeur. Pourtant, s'il y a bien quelque chose dont ne peut se passer un éditeur, c'est bien de la traduction ! Voir son ouvrage passer dans des mains étrangères peut apporter des sommes d'argent non négligeables, sans parler de la fierté que cela apporte.
Pour cette nouvelle rubrique, nous nous sommes donc penchés sur un acteur majeur et pour le moins discret de la réussite du succès d'un album : le traducteur ! Souvent oublié, il n'en est pas moins un élément clé pour une version française, une traduction peut gâcher un scénario ou le mettre en valeur, tout en gardant à l'esprit qu'il est essentiel de garder le ton donné par la version originale

Traduire les bandes dessinées

Contrairement à ce que l'on peut penser, traduire une bande dessinée n'est pas si simple. Les difficultés aux quelles un traducteur doit faire face sont multiples. Bien que la bande dessinée se soit inspirée d'autres disciplines artistiques comme la littérature, le cinéma et l'art graphique, celle-ci peut être considérée comme un art en soi qui a su créer un univers selon ses propres règles. Le texte et le dessin sont inséparables et complémentaires. Le texte dit ce que le dessin ne dit pas, et vice versa. Cela peut être une contrainte ou une aide pour le traducteur. En tous cas, il est important de dire que celui-ci ne peut pas traduire le texte sans regarder le dessin.

Lorsque l'on évoque la traduction des BD, les gens ont souvent tendance à penser aussitôt à la traduction des onomatopées comme l'une des principales difficultés qu'un traducteur de bande dessinée doit surmonter. Il est vrai que le traducteur est confronté à ce genre de problème, mais il n'est pas le plus grand. Etant moi-même traductrice, je me suis vite rendu compte que le plus grand obstacle dérivait du type de langage utilisé : un langage oral.

Mis à part le « texte off », contenu dans un petit rectangle en haut ou en bas de la case, qui sert à situer l'histoire dans le temps et dans l'espace ou à fournir un court récit, le texte contenu dans les bulles correspond à un dialogue. Ainsi, comme dans un film, les personnages échangent des répliques. Le style utilisé par les auteurs est donc un style direct, ou « parlé », qui donne au lecteur l'impression d'entendre les personnages et, surtout, d'assister à une conversation prétendument réelle.

Il y a dans toute langue une opposition entre la langue écrite, c'est-à-dire une langue littéraire, et la langue parlée d'usage quotidien. C'est cette dernière qui est reproduite dans les dialogues de bande dessinée, et c'est là que réside la plus grosse difficulté pour le traducteur.

Mais attention, il ne faut surtout pas confondre oralité et vulgarité ! Il est possible de s'exprimer à l'oral avec un registre soutenu. Il y a dans chaque langue des petites astuces linguistiques qui indiquent le type de registre. L'interrogation, par exemple, sera formée en français par l'inversion verbe-sujet pour indiquer un parlé plus soutenu. Il existe dans notre langue une grande quantité de mots quasi-synonymes qui se différencient par leur registre. Par exemple : « argent, fric, tune » ou « voiture, bagnole, caisse ». Il est difficile de traduire ces mots dans une

langue qui ne possède pas autant de synonymes pour un seul mot. Le français n'est vraiment pas facile à traduire !

Traduire une BD à partir du français : pô facile !

Bon nombre de difficultés, auxquelles le traducteur étranger doit faire face, proviennent de la façon dont les auteurs francophones exploitent la langue française en jouant avec les niveaux de langue, la richesse du lexique, le son et la graphie (on entend par « graphie » l'orthographe des mots ou leur retranscription). Dans certaines bandes dessinées en effet, la graphie est adaptée, de façon tout à fait arbitraire, à la prononciation. Il existe en français une grande différence entre la façon d'écrire un mot et la façon de le prononcer. Les auteurs de bande dessinée profitent de cette différence pour essayer de reproduire graphiquement la prononciation de leurs personnages. Ils enfreignent ainsi les règles d'orthographe en retranscrivant le mot tel qu'on le prononce. Ainsi, un auteur français peut écrire « 'chuis » pour « je suis » ou « j'sais pas » ou « 'chais pas » pour « je ne sais pas ». Lorsqu'il faut adapter le texte dans une langue qui a une structure différente, cela pose un gros problème au traducteur. Le français et l'anglais sont des langues assez proches, car elles ont le même système : on ne prononce pas toutes les lettres. En revanche, dans des langues comme l'italien et l'espagnol, tout se prononce, et il devient alors difficile de retranscrire un mot d'une façon abrégée ou tronquée.

Prenons l'exemple de Titeuf. Une des particularités du personnage de Zep est la retranscription de sa prononciation altérée du /a/ avec la graphie /ô/. Ainsi « je ne sais pas » devient « je sais pô ». Dans la traduction italienne, la prononciation caractéristique du /a/ de Titeuf disparaît, ainsi que la prononciation altérée d'autres mots.

Voici une petite liste d'exemples piochés dans Titeuf, Le miracle de la vie:

p.4 : « Ça a pô marché »
Italien: « Non ha funzionato »

p.6 : « Horrib' »
« horribile »

p.7 : « R'gard' Nadia »
« Guarda Nadia »

p.8 « Au s'cooours»
« Aiuto »

p.9 « Chais pô»
« Non so »

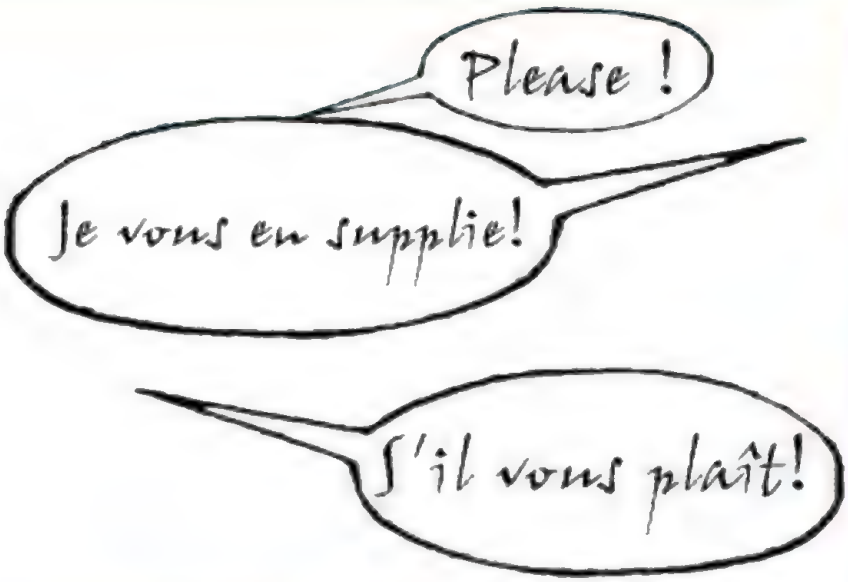
p.9 « Si y'en a un qui devrait se remettre à l'endroit c'est p'têt' toi !!! »
« Se c'è uno che dovrebbe rimettersi a posto, quello forse sei tu ! »

Les gags et l'humour de Titeuf, heureusement, sont sortis indemnes de la traduction. Sa prononciation, en revanche, est complètement banalisée. Les petits Italiens qui lisent les albums de Zep ne savent pas ce qu'ils ratent !!! Mais, précisons-le bien, il ne s'agit pas d'erreurs de traduction... Simplement, il est parfois quasiment impossible de garder tous les éléments (comiques ou autres), quand on adapte un texte d'une langue à une autre. Le traducteur doit faire des choix liés à la structure de la langue vers laquelle il traduit et se voit contraint de faire preuve d'un peu d'imagination.

Mais il n'y a pas que l'oralité qui pose des problèmes au traducteur. En effet, l'espace qu'il a à sa disposition est limité à une bulle...

Attention à la taille des phylactères !!

Un des problèmes qui se pose lors



© Paquet, 2006. La guerre du professeur Bertenev.

© Paquet, 2006. La guerre du professeur Bertenev.

d'une traduction est l'allongement du texte d'arrivée (texte traduit) par rapport au texte de départ (texte en langue originale). Ce n'est pas le cas dans toutes les langues, mais si l'on traduit de l'anglais vers le français par exemple, il y a des risques pour que le texte français soit plus long que le texte anglais et que, par conséquent, il prenne trop de place dans la bulle. Un mot en langue de départ n'équivaut pas forcément à un seul mot dans la langue d'arrivée ! Il est donc important pour le traducteur de tenir compte de ce facteur, car, ni lui ni le graphiste n'ont la possibilité technique d'agrandir l'espace à disposition.

Prenons par exemple le mot anglais « please », qui généralement se traduit en français par « s'il vous plaît » ou « je vous en prie ». Si la bulle est tout juste assez grande pour contenir le mot « please », il est impossible d'y glisser plusieurs mots, car cela changerait tout le dessin !!!

Que faire dans ce cas-là ? Le dessin peut venir en aide au traducteur. Le personnage est-il à la sortie d'une église en train de mendier ? Arrête-t-il un passant dans la rue pour lui demander une information ? Est-il en train de supplier quelqu'un ? C'est en fonction de l'action que le traducteur pourra adapter sa traduction de façon à ce que le texte traduit ne dépasse pas la longueur du texte de départ, tout en préservant l'intention de l'auteur. Dans notre cas, le personnage est un homme qui implore son ennemi de ne pas le tuer. On va donc adapter la traduction à la situation dans laquelle se trouve le personnage. Ici, « Please » deviendra « Pitié ».

Le traducteur ne traduit que le contenu des bulles, mais il arrive parfois qu'il y ait un texte incorporé dans le dessin (hors bulle) et que celui-ci doive être traduit pour que le lecteur puisse bien comprendre l'histoire. Dans ce cas, il faut demander à l'auteur de redessiner la case en question.

Voilà pourquoi souvent les enseignes des magasins ne sont pas traduites. Demander à un auteur italien de redessiner l'enseigne d'une boulangerie et d'écrire « Boulangerie » au lieu de « panificio » paraît inutile, à moins que cela soit absolument nécessaire pour la compréhension de l'histoire. Il faudrait éplucher toute la bande dessinée à la recherche d'un mot étranger et, cela serait un casse-tête inutile. Laissons les traducteurs se casser la tête avec la traduction des jeux de mots...

Les jeux de mots : un vrai casse-tête !

La bande dessinée, nous l'avons dit, est caractérisée par un langage oral. Cela implique la présence d'éléments culturels. Chaque pays a ses propres habitudes, ses propres expressions qu'il est parfois difficile de traduire. C'est dans la série d'Astérix que l'on retrouve le plus grand nombre de références culturelles et de jeux de mots. C'est un sacré défi pour le traducteur

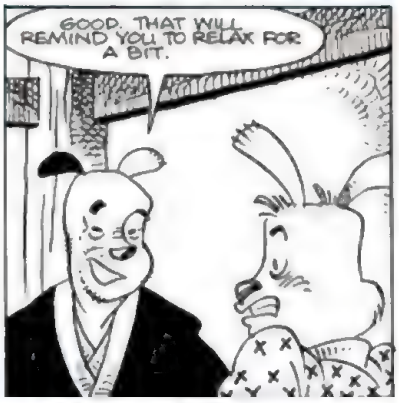
en tant que traductrice moi-même, j'ai dû demander à un auteur espagnol, qui avait mis des « plis, plas » pour indiquer le bruit de coups de poings, de les changer en « PAF ».

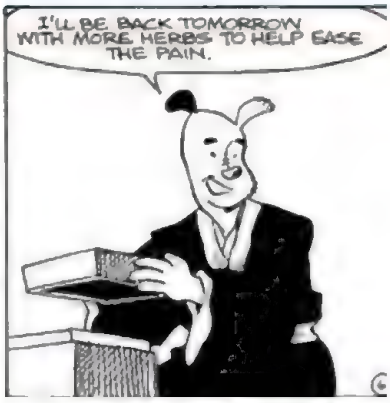
Certaines onomatopées anglaises sont des verbes, comme « choke », du verbe to choke (s'étouffer) pour indiquer que le personnage s'étouffe, ou « slide » du verbe to slide (glisser) pour indiquer qu'un personnage glisse. On retrouve ce genre d'onomatopées dans Astérix: « Bafff », quand Astérix donne une baffe. Il peut être difficile de traduire ce genre d'onomatopées, et les éditeurs préfèrent laisser les bruitages originaux pour éviter de demander à l'auteur de redessiner la plupart des cases. Si l'on pense que Tintin a été traduit dans une quarantaine de langues, il serait absurde d'imaginer qu'Hergé redessine quarante fois la même BD pour traduire les onomatopées. D'ailleurs, non seulement le lecteur ne remarquera pas la différence, mais en plus il a été démontré que les onomatopées ne sont pratiquement jamais lues par le lecteur. Ce dernier les visualise comme « bande-son » mais ne les lit pas à proprement parler.

Nous pourrions dire encore bien des choses sur la traduction des bandes dessinées. Ce n'est pas un genre facile à traduire, mais le plaisir que l'on y prend récompense de toute la fatigue et les heures que l'on y passe. Alors, quand vous lisez une bande dessinée, regardez si l'auteur est étranger et pensez un peu au traducteur, car c'est aussi grâce à lui que vous avez la possibilité de lire cette BD dans votre langue.

Tchô !

Propos recueillis par Nathalie Sinagra.





HéROs

ANTON - VINSYMBOL - KAORI

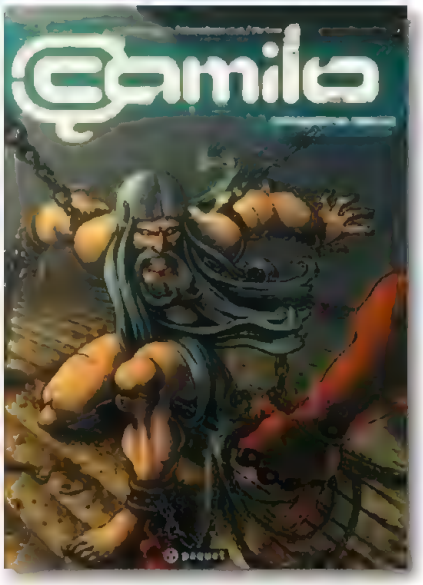
CAMILO T2

Scénario : Jouvray Dessin : Sanchez Couleurs : Artno
Editeur : Paquet Prix : 12,50 €

Camilo, chef de guerre ambitieux et sans pitié, se retrouve transporté sur une étrange planète en compagnie de ses fidèles lieutenants alors qu'il était sur le point de vaincre ses ennemis. Il va découvrir cette planète aussi inconnue pour lui qu'il peut l'être pour la population de cette dernière. L'arrogance de Camilo va lui causer bien des soucis car il a beau être l'un des hommes les plus puissants de l'univers, là où il vient d'être expédié ce n'est plus le cas. Camilo va devoir se poser les bonnes questions pour survivre mais ça ne sera pas tâche facile.

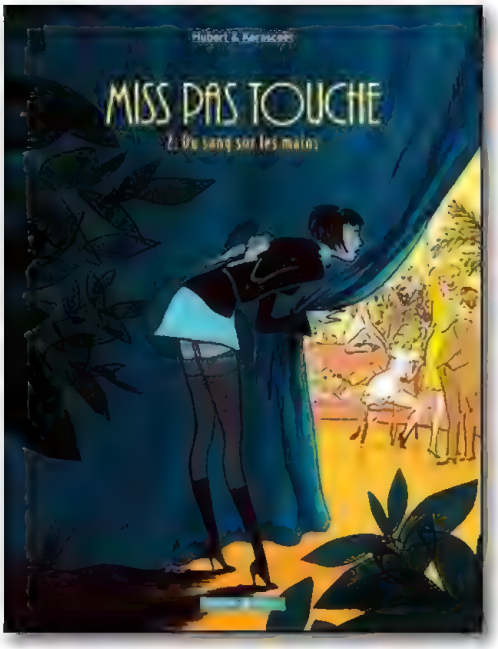
Olivier Jouvray et Jean-Jacques Sanchez ont créé un personnage atypique. Camilo n'est pas un individu auquel on s'attache ou pour lequel on peut avoir de l'admiration. Un homme peut changer, évoluer, c'est ce que les auteurs veulent nous montrer au travers de cette série. Le dernier tome de cette trilogie devrait accentuer encore ce sentiment et faire de Camilo un homme nouveau. Tout ceci n'est bien entendu que supposition, les auteurs ont les cartes en main, à eux de nous surprendre.

NV



MISS PAS TOUCHE T2

Scénario : Hubert Dessin : Kerascoët Couleur : Hubert
Edition : Dargaud Prix : 9,80 €



Blanche enquête sur la mort de sa soeur Agathe. Le rapport de police conclut à un suicide alors que cette dernière a été assassinée par le «boucher des guinguettes : un sordide meurtrier qui tue et mutile les corps de jeunes filles. Les recherches de Blanche vont la conduire dans une maison close : Le Pompadour. Elle va devenir une singulière gouvernante anglaise surnommée « Miss pas touche ». Ceux qui dirigent ce luxueux palace de plaisir ont tous des têtes de coupables. L'assassin d'Agathe et des autres jeunes filles se cache-t-il derrière le visage de Monsieur, de Joli-Coeur ou du Rouquin? Mademoiselle Judith et Madame ont aussi des secrets... Quant à Annette, ses activités très particulières avec les clients du Pompadour tranchent avec son visage de poupon.
De nombreux suspects potentiels en somme !
Ce second et dernier album : Du sang sur les mains nous révèle tous les tenants et aboutissants de ces histoires de meurtres. Blanche qui paraissait si fragile dans le premier album sombre peu à peu dans une vengeance et une violence sans fond. Voilà une histoire qui vous portera au plus sordide du milieu parisien. Si les thèmes soulevés sont particulièrement délicats, ils tranchent avec le dessin plus léger et haut en couleurs. Cela permet de faire retomber la pression de la lecture. Le diptyque Miss pas touche est une vraie grande réussite !

AS

L'ESPACE D'UN SOIR

Scénario : Luciani — Dessin & couleurs : Colonel Moutarde
Editeur : Delcourt — Prix : 13.95€

« Mais vous avez déjà tout déballé ! — Marlène déteste voir traîner des cartons. Alors j'ai mis les bouchées doubles. — Marlène, t'es vraiment la fille la plus rapide que je connaisse ! Même pas une semaine dans ton nouvel appart et déjà ta crémaillère ! ». Une soirée se prépare et tout l'immeuble est invité. Marlène bien sûr et Franck qui organisent, invitent Iris, Sandra et Antoine, Jade, Pierre... Quinze protagonistes au total, qui risquent de passer chacun une soirée mémorable. Une aventure, un mari aux anges, un adultère, une petite souris, des rencontres, des arnaques... Si peu de pages – car on en voudrait plus – et tant d'intrigues ! Et tout ceci l'espace d'un soir.

Je découvre avec bonheur le trait fin, délicat et si particulier du Colonel Moutarde (une femme, ah ah !), qui s'allie parfaitement à l'ambiance chic et choc de cet album. La narration est préparée : chaque groupe de personnage a son espace. On peut lire ainsi ce qui se trame pour tel personnage en ne lisant que les cases du haut par exemple. On commence la lecture de cet album de haut en bas, puis on passe vite à la page d'après pour savoir la suite, on revient en arrière, on relit, on reprend dans le sens de lecture normal... Cet album est une découverte et un petit bijou ! Bijou en sucre parce qu'on le savoure, tant au niveau du dessin et de la couleur qu'au niveau de la narration. Une bande dessinée que

je conseille aux femmes, aux hommes et aux curieux. Comment ça à tout le monde ? Ah oui.

CD

LE BLOG DU PETIT NICOLIN

Scénario, dessin et couleurs : Nicolin
Editeur : Bamboo — Prix : 11,90 €

La fameuse Blogosphère aura permis de révéler quelques talents de la BD. Nicolin est l'un d'entre eux. Il est l'un des créateurs du dessin animé Les Puceaux (www.lespuceaux.com, allez voir, le pilote est hilarant) et s'est fait connaître grâce à son blog, accessible sur le site www.nicolin.fr. Le Petit Nicolin a ainsi vu le jour sur la Toile et a réussi à conquérir un lectorat de plus en plus nombreux. Le Petit Nicolin est un gamin obsédé par les poitrines féminines et par les plaisanteries scatologiques, un gamin ordinaire qui a un meilleur ami pour faire les 400 coups, Binoclard, une brute épaisse, Grobil, aussi débile que musclée, lui servant d'ennemi des cours de récré et un chat répondant au doux nom de Caca. Des gags d'enfant, simples, parfois stupides, souvent drôles, on entre vite dans les jeux du Petit Nicolin.
Aujourd'hui, il est donc possible de le lire en version papier, pour le plus grand plaisir de son public et, espérons le pour lui, pour les futurs lecteurs de l'album. Et pour vous en donner un aperçu supplémentaire, une petite planche se trouve en début de ce numéro (une autre se trouve aussi dans notre numéro 10).

AR

GOBLINS

Quand Corentin Martinage rentre du lycée en métro, carton à dessin sous le bras il est loin d'imaginer qu'il va rencontrer quelques instants plus tard un certain Tristan Roulot avec qui il va faire équipe pour entrer dans le monde de la BD. La route menant à l'édition de leur premier album n'est pas un long fleuve tranquille. Tristan et Corentin essuient plusieurs refus et surprise, entre un projet finalisé d'Héroïc fantasy et quelques planches des Goblin's réalisées à l'arrache c'est bien le dernier nommé qui retient l'attention de Mourad Boudjellal. Tristan Roulot a été bien inspiré sur son vol Los Angeles – Paris lorsque l'idée de créer un village de Goblin's lui est venue. Les Goblin's font leur première apparition dans le Lanfeust Mag de septembre 2004 et s'attirent immédiatement la sympathie des lecteurs. Un numéro spécial leur est même consacré en janvier dernier comme précédemment pour Héroïc Pizza. Une soixantaine de planches parues dans le Lanfeust Mag plus tard, les deux compères ont vu leur série paraître en album fin janvier.
Rencontre avec ces deux auteurs de talent.

Bulle d'Encre : Le premier tome des Goblin's vient de paraître, qu'est ce que cela vous fait de voir votre boulot enfin aboutir à un album?

Tristan Roulot : C'est une émotion assez complexe, c'est assez bizarre de voir son album enfin réalisé. C'est une émotion assez contradictoire sur laquelle je n'ai pas encore réussi à mettre de nom, entre envie de pleurer et de sauter de joie.

Corentin Martinage : Très étrange en effet. Sans jouer les blasés, personnellement je ne m'explique pas le fait de ne pas avoir sauté de joie quand je l'ai vu pour la première fois. Une fierté indéniable mais je pense que le fait d'avoir un visuel chaque mois de nos pages dans le Lanfeust Mag a beaucoup atténué ce sentiment ! Et puis il faut dire qu'on a tellement bossé pour arriver à ça que finalement s'installe une certaine normalité quand arrive enfin l'album entre nos mains.

BDE : Quelles sont les premiers retours sur l'album des premiers lecteurs, de la presse et des professionnels ?

TR : On est hyper surpris que des gens qui ne connaissaient pas les Goblin's soient séduits par la couverture ou par les quelques gags qu'ils ont pu lire comme ça, alors que vu la production de BD actuelle on ne s'attendait pas à ce que les gens viennent acheter notre album. Très bonne surprise donc.

CM : c'est vrai que c'est très grisant de voir que l'album fonctionne aussi en dehors du « public mag ».

BDE : Le tome 1 des Goblin's intitulé Bête et Méchant est il le premier d'une longue série ou vous êtes vous déjà fixés une limite ?

TR : En principe avec Corentin on s'est fixé trois albums avec normalement pour le troisième

une longue histoire, une grande aventure où les Goblin's essaieront de trouver la terre promise, l'endroit où ils seront enfin à l'abri. Il n'est pas dit qu'ils y arrivent par contre.

CM : Après ces trois tomes on verra si ça nous fait encore marrer de jouer avec nos goblins.

BDE : Votre participation au Lanfeust Mag vous a permis de collaborer avec de grands noms tels que Arleston et Mourier. Avez vous reçu des conseils de ces auteurs ?

TR : Oui d'une certaine façon, par exemple pendant toute une première période quand on est arrivé au Lanfeust Mag on envoyait nos crayonnés à Christophe qui nous faisait un retour. Au début on était parti sur une parodie jeu de rôle et il nous a conseillé d'essayer de nous éloigner de ça et de faire un univers plus personnel ou moins référencé. Ce sont des petits conseils qui font que petit à petit on s'est aiguillé dans cette direction. Par exemple il y avait des personnages qui étaient très présents au début, qui ont disparu au fur et à mesure des gags pour se concentrer sur le village des Goblins, qui devient un peu comme le village des Schtroumpfs, en plus hardcore. Ce qui nous permet vraiment d'évoluer c'est le retour des lecteurs que l'on a : soit par les forums ou comme à Angoulême, lors des rencontres.

BDE : Au final, pensez vous qu'avoir prépublié vos planches dans le Lanfeust Mag constitue un plus au moment de sortir votre premier album?

TR : C'est un plus évident parce qu'on a une première visibilité qui permet de trouver un premier lectorat et on a eu la chance d'en trouver un ce qui n'est pas forcément le cas de toutes les séries de gags qui ont pu passer dans le mag. Cela nous donne déjà l'énergie de continuer et ensuite, le laboratoire Lanfeust Mag permet de tester en temps réel les gags que l'on fait, ce qui nous permet de corriger des gags avant la sortie de l'album suite au retour des lecteurs.

BDE : Comment se passe la préparation de vos planches? (week end à la campagne...)

TR : Avec Corentin on a plusieurs façons de bosser, en fait ça dépend du temps qu'on a. Il y a des moments où on a suffisamment d'avance pour se réunir, passer une semaine ensemble afin de trouver de nouvelles idées avec un jeu de ping pong qui permet d'aller toujours plus loin et de nous faire marrer. Les idées viennent autant de moi que de Corentin et pareil pour les crayonnés. On essaye tous les deux mois de se réunir comme cela. Sinon le reste du temps j'écris une petite série de gags en cinq/six lignes que j'envoie à Corentin. Il sélectionne les gags qui l'ont fait marrer, il me les renvoie, je découpe les gags sélectionnés sous forme de synopsis développé avec tous les dialogues... Il y a un travail d'aller-retour à tout les moments de la création du gag ce qui permet de corriger les erreurs.

CM : Je crois qu'on n'a pas encore trouvé de vraie méthode efficace, on change selon les besoins et les contraintes du mo-

ment ! La plus grosse contrainte étant évidemment celle de la distance. Tristan est sur Paris et je suis à Dreux et personnellement je trouve que les meilleurs gags sont ceux que l'on crée ensemble. On est très complémentaire et il y a une bonne émulation quand on se réuni. Pour ce qui est de la réalisation technique des planches je résumerais ça comme ça : après avoir trouvé un bon gag on le découpe avec Tristan en petit story-Board. Je dessine ça sur un petit format A5, histoire de placer les masses, la taille des cases, les cadrages etc. Ensuite je le scanne et Tristan met les dialogues dessus. Après je l'agrandis au format de ma planche (A3), je l'imprime et je passe cette impression à la table lumineuse où je pousse un chouille le crayonné si le story-board n'est pas assez clair, puis j'encre. Pour finir je renvoie la planche à Tristan qui intègre les dialogues et les ajuste en fonction de l'expression finale des personnages, ou il m'arrive parfois de refaire l'expression si le dialogue est trop important pour être changé. Une fois tout ça terminé on envoie la planche à Esteban pour la couleur, avec plus ou moins de directives pour les ambiances de la page, etc.

BDE : De nouveaux personnages vont-ils faire leur apparition tels que l'Elu récemment ?

TR : Oui on en a énormément en stock mais on se dit qu'il est encore trop tôt, on a encore plein de choses à exploiter sur ceux qui sont déjà créés et on a envie de les faire durer encore.

CM : Enormément de gens demandent à voir une Gobline. On y a pensé mais il y a déjà eu la Schtroumpfette et ça ferait alors très référencé.
Pour les plus insatisfaits, sachez que le tome 2 répondra à la question tant posée : « comment ce reproduisent les Gobz ?! » dans une histoire courte de plusieurs pages.

BDE : Un nouveau site des Goblin's était en préparation selon mes informations, des nouvelles à nous donner à ce sujet ?

CM : aaah, le site Goblin's... C'est une question qui revient fréquemment aussi. Effectivement l'actuel fait peine à voir et il est question d'en refaire un. L'envie est là mais le temps l'est beaucoup moins, lui. Je suis assommé par le nombre de choses à faire en ce moment et il y a évidemment des priorités. Mais promis, dès que je retrouve du temps je fais passer ça top priorité et on vous fait un site aux petits oignons !!

BDE : Un scénariste peut travailler plus facilement sur plusieurs projets à la fois, est-ce ton souhait? Si oui, peux tu nous en dire plus sur tes futures collaborations ?

TR : J'ai pas mal de projets plus ou moins aboutis, des histoires de pirates, de western... avec des potes dessinateurs ou des dessinateurs que j'ai rencontré en festival. Pour le moment je suis quand même plus concentré sur les Goblin's qui est un projet qui marche bien. Je prends mon temps pour les autres projets donc.

BDE : Qu'en est-il de votre projet de conte fantastique ?

TR : Ca fait partie des projets que l'on a envie de réaliser, on se demande encore quand on va pouvoir le faire, tout va dépendre du succès des Goblin's mais surtout combien de temps encore cette série va nous faire rire.

CM : Je crois aussi qu'il y a des périodes plus ou moins propices pour sortir une BD et qu'elle soit vue et appréciée à sa juste valeur par le maximum de gens.
Pour ce projet, la notion de « conte fantastique » compte beaucoup pour nous et je pense que sortir un tel projet maintenant le rabaisserait à une énième série perdue dans les bacs déjà saturés d'heroic fantasy.
Donc on garde ça sous le coude jusqu'à ce que l'on trouve le bon moment et la meilleure façon de raconter cette histoire !

***BDE :** Merci à vous deux !!*

Nom : Roulot
Prénom : Tristan
Sexe : M
Age : 31
BD préférées : Hellboy, Preacher, les Légendes des contrées oubliées, Juan Solo, V pour Vendetta, et puis des caisses de manga (de Dragon Ball et Ken le survivant à Blame, Angyo Onshi, Dorohedoro et Number Five)
Signes particuliers : lunettes, barbe de robinson.

Nom : Martinage
Prénom : Corentin
Sexe : M
Age: 22
BD préférées : AKIRA, Blacksad, Sky doll, Les gardiens du Maser, Domû, tout ce que fait Vatine, Zorn & Dirna, Dragon ball.
Signes particuliers : Porte le bouc et jolie paire de fesses !

Propos recueillis par Nicolas Vadeau

GOBLIN'S T1

Scénario : Roulot **Dessin :** Martinage **Couleurs :** Esteban
Editeur : Soleil **Prix :** 9,45 €

Ils sont petits, tout verts et une ambition guerrière sans limite, non il ne s'agit pas des Martiens de Mars Attack mais des goblins de Corentin Martinage et Tristan Roulot. La particularité de leur petits hommes verts est qu'ils manquent cruellement de chance, leur village finissant la plupart du temps dévasté. La panoplie de personnages est large et laisse aux auteurs un nombre incalculable de possibilités de gags, ainsi on peut compter sur goblin des bois, le Shaman ou l'inventeur mais également sur leurs ennemis, des trolls, aux Héros en passant par un homme d'affaires ressemblant étrangement à un homme politique bien connu.
L'album est constitué de gags en une planche à l'exception d'une histoire en neuf planches où les auteurs ont pu varier les plaisirs. Les gags sont pour la plupart à mourir de rire, les lecteurs du Lanfeust Mag ont testé et approuver pour vous cette nouvelle série. D'ailleurs les premières planches parues dans ce mag ont été revues et corrigées pour un meilleur résultat, quelques planches inédites viennent également égayer l'album. Un dernier petit mot sur la couverture qui est très réussie et qui donne le ton de la série.
Sorti fin janvier, le tome 1 attend la venue de son petit frère pour juillet, 'sont rapides ces auteurs.

NV

VLAN

DES TRACES DE SANG !!!
UN GOBLIN EST SÛREMENT EN DANGER !!!
... !?
OUAAAAH !!! DES CENT'AURES ! LA PUISSANCE DU CHEVAL, L'INTELLIGENCE DE L'HOMME !!! LA CLASSE AB-SO-LUE !!!
SÉRIEUX, JE SUIS FAN.
DITES, JUSTEMENT ... ON A DÛ SOUVENT VOUS POSER LA QUESTION, MAIS EUH... COMMENT VOUS FAITES POUR ... ENFIN VOTRE ...
ELLE EST PLACÉE À L'AVANT COMME NOUS OU À L'ARRIÈRE COMME LES CHEVAUX ?
EN FAIT ... PAS EXACTEMENT ...
...ON EST DES BÂTARDS, ON PEUT PAS SE REPRODUIRE.
D'ACCORD ! VOUS ÊTES COMME DES PONEYS.
DES PONEYS.
AHAH ! DES PONEYS !! HAHA !
DES PONE ...
SPAF
... DES TRACES DE SANG !!! UN GOBLIN EST SÛREMENT EN DANGER !

Rouleck/MARTINAGE -06

Bulle d'Encre et les auteurs des Goblin's s'associent pour vous offrir un concours, les dotations ? Un album dédicacé accompagné d'un exlibris pour le grand gagnant et un exlibris pour les quatre suivants.
Le formulaire du concours est à votre disposition sur le blog de Bulle d'Encre et plus précisément à la rubrique Concours. Attention seuls ceux qui auront lu attentivement l'article auront une chance de remporter le gros lot.
Date limite de participation : 15 avril 2007
Petit rappel de l'adresse du blog : **www.bdencre.com/blog**

Question 1 : A quelle occasion Tristan Roulot a-t-il trouvé l'inspiration pour créer la série Goblin's ?
- à la sortie d'un bar
- sur la plage un soir d'été
- sur un vol Los Angeles – Paris

Question 2 : Comment se sont rencontrés les deux auteurs ?
- dans le métro
- à la sortie d'un bar
- en sortant de leur cours de fitness respectifs

Question 3 : Le tome 2 des Goblin's devrait nous apprendre...
- comment ils se reproduisent
- comment ils font pour être plus vert que vert
- pourquoi ils ont si peu de chance

Question subsidiaire : Combien de participants répondront correctement aux 3 questions ?

Pour ceux qui n'auraient pas la chance de remporter un exlibris, sachez que l'association BDE-Bulle d'Encre met en vente ces derniers. En effet ceux-ci ont été édités à 300 exemplaires et signés par le dessinateur, Corentin Martinage. Les tarifs pour cet objet de collection (format A4) sont les suivants :

Ex-libris seul + Frais de port : 5€ + 1€ soit 6 €
Adhésion à l'association + Ex-libris + Frais de port : 6€ + 1€ soit 7€ (au lieu de 5€ pour adhérer à l'association)
Achats de plusieurs ex-libris + Frais de port : 5€ x Quantité demandée + 1€

Vos chèques sont à adresser à Nicolas Vadeau 7, rue Louis Jouvet 28500 Vernouillet à l'ordre de l'association BDE-Bulle d'Encre.
Un aussi bel exlibris à ce prix là ça ne se refuse pas, n'est ce pas ?

Ours mangeur de Goblin's

Chef Goblin : Anthony Roux
Grands Shamans : Anna Sam et Nicolas Vadeau
Goblin's.com : Delphine Jaccone
Architectes Goblin's : Julien Cartry et Julien David
Goblinettes : Anne-Cécile Couaillier, Anne-Gaëlle Sénéclauze,
Tribu Goblin's : Nicolas Raduget, Candice Dhô, Nathalie Sinagra
Goblin's au crayon : Adrien Béroud, Aurélie Frémineur, Nicolas Mazière, Vincent Caudron

Enormément de Goblin's ont été maltraités pendant la rédaction du numéro mais c'est pas grave.
BDE est un webzine gratuit. Les images sont la propriété des auteurs et éditeurs respectifs.
Pour être informé de la sortie du prochain numéro, inscrivez-vous à la newsletter.